Государственное учреждение образования

«Санаторный ясли – сад №4 г. Светлогорска»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА

У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В УСЛОВИЯХ ТЕХНОЛОГИИ КВЕСТ–ИГРЫ»

Чубса Виктория

Константиновна,

воспитатель дошкольного

образования

тел.: 8 (029) 961 09 90

**Актуальность**

Дошкольный возраст – это период расцвета познавательной активности, интереса к окружающему его миру. Интерес к познанию реального мира – один из наиболее фундаментальных и значимых явлений в детском развитии.

В ходе дошкольного детства дети старшего дошкольного возраста должны овладеть элементарными исследовательскими, аналитико-синтетических умениями, умением использовать логические формы рассуждения. [6, с.299].

Познавательный интерес – это избирательная направленность психических процессов на объекты и явления окружающего мира, как тенденция, потребность, стремление личности заниматься данной областью явления, которая приносит удовольствие.

Любое проявление интереса связано с его познавательной стороной, но не любой интерес называется познавательным. Однако, в ходе наблюдения за деятельностью воспитанников на занятиях, анализ самостоятельной игровой деятельности детей, было выявлено, что познавательный интерес у детей не особо развит, он притуплен. Дети, играя в различные компьютерные игры, просматривая мультфильмы, получают информацию в готовом виде, не познавая окружающий мир «вживую». Большая часть выпускаемых игрушек ориентирована на индивидуальное пользование, очень мало игрушек, направленных на развитие совместных способов действия, на развитие общения ребенка со сверстниками и познания ребенком окружающей действительности.

Исходя из этого, встаёт задача заинтересовать и развить у детей познавательный интерес используя разнообразные формы работы, такие средства, приемы и формы работы, которые позволят дошкольникам бытьлично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как любознательность, воображение, формирование памяти и мышления.

Познавательный интерес детей дошкольного возраста может развиваться лишь в процессе деятельности, которая интересна ребенку. Для него это –игра. Игра была и остается ведущим видом деятельности.Через игру ребёнок познаёт окружающий мир, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт [2, с.16].

Высокий уровень познавательной активности ребёнка обеспечивает игровая деятельность. Игры дают детям естественные упражнения для развития ума, чувств и воли, наряду с укреплением физических сил, содействуют жизнедеятельности всего организма, вырабатывают склонность, вкусы, культивируют эмоции, дисциплинируют, развивают самостоятельность. Игра – это «серьезная школа для развивающегося мышления детей». Игра тесно взаимодействует с процессом обучения. [2, с.22].

Сегодня игра другая, современные дети хотят динамику, движение, интерес на грани азарта и квест-игра является той педагогическойтехнологией, которая обеспечивает организациюпознавательной деятельности с активной деятельной позицией каждого ребенка в процессе решения игровых поисковых задач.

В связи с этим **целью** моей работы является: использование технологии квест-игры для развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста.

Данная цель решалась с помощью поставленных мною **задач**:

изучить научно-методическую литературу по использованию технологии квест-игры в практике работы с детьми дошкольного возраста;

создать условия для организации квест-игры в ходе познавательнойдеятельности детей старшего дошкольного возраста;

развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления у детей старшего дошкольного возраста.

**Длительность работы над опытом:**

организационный этап– 1-2квартал 2019/2020 учебного года;

основной этап –3-4 квартал 2019/2020 учебного года;

заключительный этап – 1 квартал 2020/2021 учебного года.

**Ведущая идея опыта**состоит в том, что использование эффективных приемовквест-игры в работе с детьми старшего дошкольного возраста в процессе познавательной деятельностибудет обеспечивать развитие познавательного интереса.

**Описание сути опыта**

Проблема познавательной активности исследуется в зарубежной и отечественной психологии и педагогике. Опираясь на разработки психологов и педагогов советской и зарубежной школ (А.Н. Леонтьева, Л.С. Выготского и многих других), изучением познавательного развития детейзанимаются Э.И. Бахтеева, Е.М. Меньшикова и другие.

Для более полного обоснования понятия «познавательный интерес», рассмотрим, тесно связанное с ним понятие – «интерес». Наиболее известные трактовки ученых можно сгруппировать следующим образом:

интерес рассматривается как условие самостоятельности (И.М. Литвиненко) [5, с. 22],

непроизвольное желание действия (Н.А. Короткова) [5, с. 4];

отношение субъекта к объекту, что проявляется в системе опосредования одного другим (А.С. Демидова) [5, с. 10];

интерес, в том числе и познавательный, определяется как широкая категория, включающая в себя деятельность (Т.В. Воронина) [5, с. 8];

специфическое отношение личности к объекту, вызванное сознанием его жизненного значения и эмоциональной привлекательность (Н.Ф. Талызина) [5, с.86].

Во многих исследованиях познавательный интерес рассматривается как одно из весомых мотивационных тенденций, составляющих основу учебной деятельности, а также как необходимый и значимый компонент ее структуры.

Поэтому вопрос исследования у старших дошкольников познавательного интереса и связанных с ним психологических образований – познавательной активности, познавательной потребности, познавательной самостоятельности, познавательной направленности широко исследовались.

Познавательное развитие немыслимо без активности детей, поддерживать которую одна из задач современного педагога. Важно использовать такие средства, приемы и формы работы, которые позволят дошкольникам быть лично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как любознательность, воображение, формирование памяти и мышления. Наиболее естественной формой познания мира, для детей дошкольного возраста является игра.

На сегодняшний день квест-игра в развитии познавательной деятельности это неотъемлемая часть, потому что имеет большое разнообразие, о чем говорит Бачурина В., что «современный мир насыщен событиями и множество разнообразных организаций готовы предложить ребенку интересные формы времяпрепровождения, что делает уже ставшие классическими формами организации педагогического процесса менее привлекательными и вызывающими менее яркие эмоции у воспитанников. А, как известно, без интереса нет результата или он достигается в меньшем объеме»[1].

В данной ситуации квест-игра выступает помощником педагогу в организации педагогического процесса и реализации поставленных педагогических задач в непривычной для воспитанников форме, тем самым повышая их познавательный интерес и эмоциональную отдачу.

И.Н. Сокол рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений [4].

По итогам изучения научно – методической литературы выявила, что квест-игра очень значимая вещь. Л.Ю. Лосева отмечает, что квест-игру дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творчески ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует квест-игру как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей [3].

Для того чтобы подготовить квест-игру мною были изучены и проработаны виды квеста к которым можно отнести:

линейные – игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

штурмовые–игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом выбирают пути решения задач;

кольцевые – представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными/

Развивающая предметно-пространственная среда – «пусковой механизм» для познавательной мотивации и творческой активности ребенка. Поэтому, при её формировании в соответствии с содержанием квеста мною было проработано пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, преодолевать препятствия. Можно сказать, что развивающая предметно-пространственная среда стала следующим шагом к достижению поставленной цели – для проведения квест-игр использовались групповые помещения, музыкальный и спортивный залы, территория игровой площадки. На сегодняшний день чтобы организовать качественно квест-игру, а она предполагает большую предварительную работу у меня возникла необходимость в создании дидактического материала для планирования и организации.

Первоначально мною был разработан дидактический материал для планирования и организации квест-игр:

конспекты занятий, в которые были включены фрагменты квест-игры;

сценарии квест-игр («Путешествие за кладом», «Среди елок и берез», «Загадки Тетушки-Непогодушки», «Старичок Годовичок» и др.);

проблемно-игровые задания («Собери пазл», «Времена года», «Живая и неживая природа», «Краски осени», «Придумай рассказ» и т.д.);

дидактические игры «Здоровье на тарелке», «Бывает – не бывает?», «Что такое – кто такой», «Заморочки из бочки» и др.) (Приложение 1);

планы, карты, схемы.

Чтобы вызвать более повышенный интересдетей, для мотивации их познавательной деятельности (мини исследования, познавательного характера) использовались информационно-коммуникативные технологии. Применение мультимедийныхсредств позволилосмоделировать различные ситуации и нивелировать недостаточные возможности имеющейся среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизировали познавательную деятельность детей и усилили усвоение материала. Чтобы выйти за рамки возможной действительности учреждения, мною начато созданиемедиатеки:

видеотека,

видео и фото наглядность,

видео обращение сказочного героя,

виртуальные экскурсии и презентации.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, носил познавательный характер, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, потребовалась серьезная подготовка. Как и любая технология квест-игра имеет свою структуру: введение, сюжет, роли; задания этапы, вопросы, ролевые задания; порядок выполнения; подведение итогов, призы; рефлексия, подведение итогов.

Ориентирами, определяющими направление действий, были карты. Общая цель объединяла детей, являлась главным «внутренним мотиваторомквеста». Совмещались элементы отдыха и обучения, которое происходило совсем незаметно.

В группе озвучивалась игровая «легенда», мотивация к действию, определялась общая игровая цель. Задания были самыми разнообразными: активными, творческими, интеллектуальными. Каждое задание – ключ к преодолению или выполнению следующей задачи. Они подбирались таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации, на основе имеющихся у детей, знаний и умений, не требующих специальной подготовки.

Организация квест-игры осуществлялась входенерегламентированной и специально-организованной деятельностипо образовательным областям «Ребенок и общество», «Ребенок и природа». Придерживаясь тематики недели, сезонности и актуальности определялась темаквеста.

Так в ходе занятия «Юные следопыты»образовательной области «Ребенок и природа» были использованы элементы квест-игры «По следам любого зверя». (Приложение 2) Дети с помощью квест-игры проявили любознательность, они смогли классифицировать, анализировать, сделать выводы. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом.

На занятии «В поисках ключиков здоровья»образовательной области «Ребенок и общество», работая на станциях, дети показали двигательные способности, направленные на укрепление здоровья и выносливости, развитие устойчивого внимания,сосредоточенности.

Благодаря квест-технологии мои воспитанники побывали в разных игровых ситуациях: в космосе, в сказке, в зоопарке и в любом месте, что позволяет уйти от традиционной формы обучения детей и значительно расширяет рамки образовательного пространства. Одним словом, это игра-путешествие, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету.

Большой потенциал в организации квестов имеет прогулка. Так, в ходе квест-игры «Прогулка с Машенькой» дети, выполняя различные задания, проходя от станции к станции, показали высокий уровень заинтересованности, любознательность, умение систематизировать, проявили познавательный интерес. Спустя время дети сами придумывали приключенческие игры, где необходимо было выполнять различные задания, для продвижения к цели. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом.Использование элементов квест-игры подводит детей к пониманию правил: что нужно делать.

Каникулярный период — этовремя, когда при организации детской деятельности в частности познавательной квест-игры можно использовать на протяжении всего дня.Самквест позволяет иногда организовать игру, которая займет промежуток одной прогулки, иногда промежуток целого дня, а иногда квест-игра занимает продолжительность с переходом на второй день, где меняются станции, базы, задания.

При проведении квест-игры придерживалась принципа «от простого к сложному».

На первом этапе (организационном) вовлекалаучастников в процесс, посредством сюрпризного момента (проблемной ситуации), постановки цели.

На втором этапе (основном) - включала интеллектуальные и творческие задания, посредством использования разных приемов: проблемные ситуации, викторины «Что мы знаем о Красной книге Республики Беларусь», «Что мы знаем о цветах» и др., загадки, кроссворды; дидактические игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Хорошо- плохо» и др.; создание плакатов, коллажей, буклетов, книг, лэпбуков; проведение экспериментов и опытов и т.д. Самое главное, каждое задание — это ключ к следующему этапу. В этом тоже есть мотивация для их выполнения. Задания продумывала таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными и соответствовали сюжету. Например, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью. Обязательно должна быть мотивация в достижении поставленной цели.

На третьем этапе (заключительном) подводила итог, вручала детям приза за выполнение главной цели игры. Приз соответствовал всегда тематикеквеста и возрасту детей. Например, в квесте «Путешествие по страницам Красной книги» за то, что дети помогли найти потерянные страницы книги, Фея Природы вручает медали «Знатоки природы» и познавательную книгу о растениях и животных Республики Беларусь. В квест- игре «В поисках сундука» дети в награду получили экологические значки и подарки из сундука для игр на природе.

При решении поставленных игровых задач дети узнали много нового, реализуя ранее приобретенные знания. Повышению познавательной мотивации способствовали условия соревнования, творческие задания, игры по правилам, самостоятельность, предоставляемая детям.

**Результативность**

Как показали результаты, квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом. В процессе игры проявилась индивидуальность каждого ребенка, его самостоятельность, инициативность, коллективизм, поисковая активность.При наблюдении за воспитанниками выделила развитие умений у детей участвовать в обсуждении, умение анализировать, логически мыслить, обобщать, делать выводы, умозаключения.

С применением новой технологии появилась возможность каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время это помогло сплочению детского коллектива.

Основными показателями результативности и эффективности опыта считаю сформированность у воспитанников основ исследовательских умений и познавательного интереса:

воспитанники способны осмысливать и оценивать явления и объекты окружающего мира, анализируют проделанную ими работу, устанавливают, достигли ли они своей цели, каков результат их деятельности (что планировали, что получили);

воспитанники обладают любознательностью–имеют стремление проникнуть за пределы первоначально воспринятого, постоянно находятсяв познавательной потребности, в необходимостив новых знаниях;

воспитанники умеют устанавливать причинно-следственные связи, определяют общие свойства объектов и явлениях, анализируют и систематизируют по родовым понятиям или других характеристикам;

дети проявляются сильные эмоции удивления, радости познания, восторга, удовлетворенности познавательной деятельностью.

**Заключение**

Технологияквест-игры способствует созданию условий для познавательного и интеллектуального развития ребенка, позитивной его социализации, личностного развития.

Для использования в практике работы другими педагогически работниками необходимо учитывать материально-техническое обеспечение, наличие дидактического материала, а так же организовать работу по повышению уровня компетенций в методике организации квест-игры.

Опыт работы был представлен на педагогическом совете в учреждении.

**Список используемых источников**

1. Бачурина, В. Развивающие игры для дошкольников. – М. ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2007. – 176с. –(Серия «Талантливому педагогу-заботливому родителю»).
2. Гавришова, Е.В. Квест – приключенческая игра для детей: справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения/ Е.В. Гавришова, В.М. Миленко. –Москва, 2015 - №10.
3. Лосева Л.Ю., Колесникова И.В. Игра квест, как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками. 2016.- №2.-723с.
4. Сокол И.Н. Классификация квестов/Молодийвчений. -2014. -№6(2). -138-140с.
5. Талызина, Н.Ф. Педагогическая психология / Н.Ф. Талызин. – М. : Просвещение, 1999. – 224 с.
6. Учебная программа дошкольного образования / Министерство образования Республики Беларусь, [Националь институт образования].- Минск: Национальный институт образования, 2019.- 480 с.

Приложение 1

Фрагмент картотеки дидактических игр

для детей старшего дошкольного возраста

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра**  **«Что такое – кто такой?»**  **Цель:**закрепление представлений детей о животных и растениях родного края. **Оборудование**: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.  **Ход игры:**  на столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с уловными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением объекта, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о нём. | **Дидактическая игра**  **«Узнай и назови»**  **Цель:** формирование у детей интереса к углубленному изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.  **Оборудование:** карточки с фрагментами предметных картинок – деревья, цветы, овощи, фрукты, животные, птицы.  **Ход игры:**  участники должны определить по части целое и не только назвать, но и обосновать свой ответ.  Оценка: за каждый правильный ответ 1 фишка.Может носить соревновательный характер и командную форму организации. |
| **Дидактическая игра**  **«Здоровье на тарелке»**  **Цель:**развитие умения наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать.  **Оборудование:** символическое изображение блюда для салата, предметные картинки (игрушечные атрибуты): овощи, фрукты, ягоды, грибы и другие продукты питания.  **Ход игры:**  участникам предлагается «приготовить» салат (другое блюдо), полезное для здоровья, действуя схематично с изображениями продуктов и сопровождая свои действия пояснениями об их пользе.  По итогам игры определяется, чей салат самый полезный и вкусный.  По итогам игры можно организовать реальное приготовление «победившего» блюда. | **Дидактическая игра**  **«Бывает – не бывает»**  **Цель:**развитие внимания, аналитико-синтетических умений, быстроты реакции, познавательной активности.  **Оборудование:** наборы карточек с заданиями, подбор вопросов-загадок, вопросов для викторины, фишки для награды.  **Ход игры:** ведущий проводит ряд мини-конкурсов в форме викторины по следующим темам: «Погодные явления», «Животный мир», «Мир растений». За правильные ответы дети получают фишки.  *Например: Снег (не) бывает ….*  *Мороз (не) бывает …*  *Осадки летом это …, а зимой ….*  *Капель – это ….*  *Летом роса, а зимой …*  *Одуванчик сначала белый, а потом …Жёлтый?*  *Чернику так назвали, потому что она …злая?* |
| **Дидактическая игра**  **«Заморочки из бочки»**  **Цель:** развитие интереса к скрытым свойствам и качествам объектов и природным явлениям.  **Оборудование:** мешочек с бочонками с номерами. Задания с вопросами.  **Ход игры:**  дети достают из мешочка бочонки с номерами, в соответствии с которыми воспитатель задает вопрос. Ответивший ребёнок (команда) получает фишку. По итогам игры, набравший большее количество фишек, объявляется «знатоком (знатоками)».  *Например:*  *1. Какой сказочный персонаж родился в цветке? (Дюймовочка)*  *2.Любимые цветы гусей (Гусиные лапки)*  *3.Название какого цветка, связано со звоном? (Колокольчик.)*  *4.Закончи пословицу:*  *-Первый цветок ломает …ледок.*  *-Весна красна цветами, а осень…плодами.*  *-Где цветок, там…медок.* | **Дидактическая игра «Что лишнее»**  **Цель:**развитие умения сравнивать, обобщать, классифицировать.  **Оборудование:**набор дидактических карточек с изображением 4-х объектов, три из которых относятся к одному понятию, а четвёртый - лишний.  **Ход игры:**  участнику предлагается выбрать карточку. Далее он должен посмотреть и выделить среди рисунков один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию, и обосновать свой выбор.  Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» в распечатанном виде, можно создать электронную презентацию.  Эта игра, составленная из аналогичных заданий, но её намного удобнее использовать при работе с группой дошкольников при наличии необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска). | |
| **Дидактическая игра**  **«Угадай, что спрятано»**  **Цель:** развитие умениявыделять общие свойства объектов природы.  **Оборудование:** коробка, фигурки животных, картинки с растениями, камушки, ракушки, веточки и т.д..  **Ход игры:**  1. ведущий знакомит детей с природными объектами ипотом просит их закрыть глаза, а в это время прячет один из предметов в коробку. Далее ведущий описывает его и спрашивает: «Кто с нами захотел поиграть в прятки?»  Дети отгадывают. Тот, кто отгадал, продолжает игру, прячет и описывает.  2. дети с помощью вопросов выясняют, что за природный объект спрятан. Ведущий, отвечая на вопросы, может говорить только «да» или «нет». | **Дидактическая игра**  **«Вершки-корешки»**  **Цель:** развитие интереса к свойствам и качествам природных объектов.  **Оборудование:**два обруча, картинки овощей.  **Ход игры:**  1. В один из двух обручей: (красный) дети кладут овощи, у которых в пищу идут корешки, а во второй обруч (синий) – те, у которых используются вершки. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.  2. Ведущий располагает обручи с частичным наложением друг на друга и предлагает найти те из овощей, у которых используются и вершки, и корешки, и разместить их в области пересечения, дети должны обосновать выбор. | |
| **Дидактическая игра**  **«Откуда этот урожай»**  **Цель:** развитие умения группировать растения по месту произрастания.  **Оборудование:** корзинки с символикой (лес, огород, сад, поле), медальоны с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод и т.д.  **Ход игры:**  дети-«плоды» под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д. Дети с корзинками должны в обе руки набрать плодов в соответствии с его символом. | **Дидактическая игра**  **«Кулинарный марафон»**  **Цель:**развитие перцептивных умений и навыков.  **Оборудование:**ёмкости с продуктами, шпажки или пластиковые ложки, мягкая повязка на глаза.  **Ход игры:**  1. ведущий описывает вкус и внешний вид продукта питания, дети угадывают;  2. ребёнок с закрытыми глазами пробует (нюхает, ощупывает) продукт и угадывает его по вкусу (запаху, на ощупь);  3. ребёнок с закрытыми глазами пробует (нюхает) готовое блюдо и угадывает, из каких продуктов оно приготовлено. | |
| **Дидактическая игра**  **«Кладоискатели»**  **Цель:**развитие наблюдательности, репродуктивного и творческого воображения.  **Оборудование:**план-схема группы (участка), фрагменты карты клада, карточки-задания для поиска.  **Ход игры:**обыгрывается **«**появление**»** фрагмента карты клада, ведущий мотивирует детей на поиск, в ходе которого предлагается выполнение игровых заданий, чтобы найти место следующего фрагмента:  1. измерить расстояние от… до… шагами (прыжками, верёвкой с узлами…);  2. с помощью «рамки» найти место;  3. найти с помощью символов дерево (куст, камень, часть мебели). | **Дидактическая игра**  **«Деньги любят счёт»**  **Цель:**развитие умения сравнивать и классифицировать.  **Оборудование:**муляжи золотых слитков, имитация денег (купюры, монеты) и банковской карты, банковская кабина оператора (кассира), игровой банкомат.  **Ход игры:**  ведущий «объявляет», что один из участников получил наследство (либо продолжение игры «Кладоискатели») золотые слитки. Но в магазине ничего за золото не купишь. Поэтому нужно обменять его на деньги.  1. с помощью ведущего выдвигают версии возможного обмена (банк, банкомат), обыгрывают операцию обмена. | |

Приложение 2

**Конспект занятия**

**по образовательной области «Ребенок и природа» для воспитанников старшего дошкольного возраста**

**Тема: «Юные следопыты»**

**Программные задачи:**

формировать представления о признаках животных как живых существ; закреплять умения группировать животных по разным признакам;

развивать любознательность, умение классифицировать, анализировать, делать выводы;

воспитывать стремление активно участвовать в охране природы.

**Материал и оборудование:** картинка сороки, письмо, карточки-схемы для описания животных (ежа, лисы, белки, медведя), карточки с изображением следов животных, карточки с изображением животных и их жилища, иллюстрации с изображением животных, аудиозапись «Звуки леса», «Голоса животных».

**Предварительная работа:** знакомство с профессиями лесника, егеря, знакомство с Красной книгой Беларуси, чтение энциклопедий «Животный мир», загадки «Дикие животные», составление рассказов, просмотр мультимедиа «Разнообразие животного мира природы», дидактические игры «Лото» (дикие животные), «Узнай по описанию».

**Методы и приемы:** словесные (беседа, вопросы, рассказы детей), наглядные (рассматривание иллюстраций, видео презентация), игровые (дидактическая игра, выполнение игровых действий, загадки), практические (моделирование, продуктивная деятельность).

**Тип занятия:** закрепляющий.

**Развивающие образовательные методики и технологии:** элементы квест-игры «По следам любого зверя».

**Ход занятия**

**1 этап – вводный (организационный).**

**Прослушивание аудиозаписи «Звуки леса»** (фронтальная форма работы).

**Цель:** создание комфортной доброжелательной атмосферы.

**Сюрпризный момент: «Сорока на хвосте приносит письмо»** (фронтальная форма работы).

**Цель:** организация детей, мотивация на предстоящую деятельность, развитие познавательного интереса.

**2 этап-основной**

**Проблемная ситуация: «С животными леса случила беда: их заколдовал волшебник, и теперь они не знают кто они. Что нужно сделать, чтобы им помочь?»** (фронтальная форма работы).

**Цель:** активизация мыслительной деятельности воспитанников.

Воспитанники предлагают свои решения, что нужно сделать, чтобы спасти животных.

**Игровая ситуация «По следам какого зверя?»** (аудиозапись голоса ежа). (Фронтальная форма работы).

**Цель:** развитие внимания, любознательности.

**Составление рассказа по схеме «По чьим следам мы идем?»** (индивидуальная форма работы).

**Цель:** формирование умения составлять небольшой рассказ по схеме, развивать память, воображение.

**1 задание «Найти жилище для животного».**

**Дидактическое пособие «Домик»** (фронтальная форма работы, индивидуальная).

**Цель:** развитие умения взаимодействовать друг с другом, проявлять сообразительность.

**Игровая ситуация «По следам какого зверя?»** (аудиозапись голоса лисы). (Фронтальная форма работы).

**Цель:** развитие внимания, любознательности.

**Составление рассказа по схеме «По чьим следам мы идем?»** (индивидуальная форма работы).

**Цель:** закрепление умения составлять небольшой рассказ по схеме, развитие память, речь.

**2 задание «Накормим лесных жителей»** (фронтальная форма работы).

**Дидактическая игра «Накорми зверят».**

**Цель:** формирование представления о том, чем питаются дикие животные, развитие мышления, память, умения классифицировать.

**Физкультминутка:**

**Цель:** обеспечение смены вида деятельности и оптимального двигательного режима.

Ежик топал по тропинке и грибочек нес на спинке.

Ежик топал не спеша, тихо листьями шурша. (Ходьба на месте)

А на встречу скачет зайка, длинноухий попрыгайка.

В огороде чьем-то ловко раздобыл косой морковку. (Прыжки на месте)

Зайка скок-поскок, скок-поскок, зайка прыгнул на пенек. (Прыжки)

В барабан он громко бьет, в чехарду играть зовет.

Зайцу холодно сидеть, нужно лапочки погреть. (Присели)

Лапки вверх, лапки вниз, на носочки подтянись. (Поднимают руки вверх, вниз.Поднимаются на носочки)

Лапки ставим на бочок, на носочках скок-скок- скок. (Прыжки)

А зачем вприсядку, чтоб не мерзли лапки

**Игровая ситуация «По следам какого зверя?»** (аудиозапись голоса лося). (Фронтальная форма работы).

**Цель:** развитие внимания, любознательности.

**Составление рассказа по схеме «По чьим следам мы идем?»** (индивидуальная форма работы).

**Цель:** совершенствование умения составлять небольшой рассказ по схеме, развитие памяти, речи.

**3 задание «Какие бывают животные?»** (фронтальная форма работы, индивидуальная).

**Дидактическая игра «Вспомни выражения-сравнения с животными».**

**Цель:** закрепление представлений о характерных особенностях диких животных, развитие памяти, любознательности.

**Игровая ситуация «По следам какого зверя?»** (аудиозапись голоса белки). (Фронтальная форма работы).

**Цель:** развитие сообразительности, любознательности.

**Составление рассказа по схеме «По чьим следам мы идем?»** (индивидуальная форма работы).

**Цель:** совершенствование умения составлять небольшой рассказ по схеме, развитие памяти, речи.

**4 задание «Будь внимателен»** (фронтальная форма работы).

**Дидактическая игра «Четвертый лишний».**

**Цель:** развитие умения классифицировать, выстраивать логические цепочки, закрепление знаний о признаках животных.

**Игровая ситуация «По следам какого зверя?»** (аудиозапись голоса медведя). (Фронтальная форма работы).

**Цель:** развитие памяти, любознательности.

**Составление рассказа по схеме «По чьим следам мы идем?»** (индивидуальная форма работы).

**Цель:** совершенствование умения составлять небольшой рассказ по схеме, развитие памяти, речи.

**Слайдовая презентация: «Заповедники – дом для животных».**

**Цель:** развитие любознательности, интереса к жизненным проявлениям животных, воспитание ответственности.

**Создание «Красной книги Беларуси»** (фронтальная форма работы).

**Составление разрезных картинок животных из Красной книги.** (подгрупповая форма работы).

**Цель:** формирование умения склеивать разрезные картинки животных, занесенных в Красную книгу, умения взаимодействовать друг с другом.

**3 этап. Окончание занятия.**

**Игровая ситуация «Сорока приносит еще одно письмо, в котором животные благодарят юных следопытов за помощь, и передают гостинцы из леса»** (фронтальная форма работы).

**Цель:** анализ результатов, развитие мышления, речи воспитанников.

**Рефлексия «Веточка добра». Подведение итогов занятия.**

**Цель:** анализ результатов деятельности воспитанников.

1. Ладутько, Л.К. Природа в развитии и воспитании детей дошкольного возраста. От 5 до 6 лет: учеб. –метод. пособие для педагогов учреждений дошк. образования с белорус. и рус. яз. обучения / авт.-сост. Л.К. Ладутько[ и др.] – Минск : Аверсэв, 2016. – 125 с. 3. Николаева, С.Н. Теория и методика экологического образования

2. Стреха, Е.А. Познание окружающего мира: Животные: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования с белорусским и русским языками обучения / авт.-сост. Е.А. Стреха – Минск : Нац. ин-т образования, 2014. – 128 с.

3. Учебная программа дошкольного образования / Министерство образования Республики Беларусь, [Националь институт образования].- Минск: Национальный институт образования, 2019.- 480 с.